Sauvetage Rebelle

Conditions
Cet événement se déroule dans l'archiduché de Bayern et une partie des Alpes Germanique lors de l'occupation granbretonne. On fixera donc le début de cette aventure vers la fin de l'année 5295 (soit la 88ème année du Taureau).
Les Granbretons seront fortement présents et surtout une unité de l'ordre du grizzly.

Le lieu
Tous les personnages font partis de la rébellion, certains sont directement au service de Hulf-le-Nain, chef des rebelles munichois et d'autres vont venir lui prêter main forte. L'aventure débutera dans son quartier général, une ancienne mine aurifère désaffectée qui se trouve dans le sud de l'Archiduché du Bayern et plus précisément dans le Massif du Zugspitz.

Le problème
Tout commence lorsque le prêcheur Alek Maurmann (PJ n°5) a eu vent que l'ambassadeur Lord Piter Urnas allait faire une tournée des diverses cités de l'Archiduché afin d'évaluer son nouveau domaine. Il transmet cette information à Hulf-Le-Nain.
Ils décident de mettre en place une embuscade. Et Alek sera le responsable du groupe qui prendra part à cette opération. Hulf lui attribuera trois de ses hommes (Eskill, Sigge et Kralker (PJ n° 1, 2 et 6) et sollicitera des renforts auprès de Davd et Rayner (PJ n° 3 et 4). Ensuite, à eux d'élaborer un plan et de le mettre en œuvre (voir chapitre : L'embuscade).
Après cette étape, l'Empire Ténébreux réagira en envoyant à leurs trousses une unité de l'ordre du Grizzly afin de punir cet acte.
Cette escouade ne trouvera pas le repaire principal des rebelles mais réussira tout de même à détruire un de leurs points de ravitaillement et à capturer trois des leurs.
Hulf sera prévenu quelques heures après et décidera immédiatement d'envoyer une poignée d'hommes de confiance afin de libérer les malheureux captifs au plus vite.

Les Personnages-Joueurs
Eskill Kevik : Ce grand et fin scandin est un habile voleur.
Sigge Odenar : Ce jeune rebelle est un patriote dans l'âme.
Davd Otiff : Ce pirate alsazien sera ravi de prendre part à l'aventure et surtout de pouvoir éliminer quelques granbretons.
Rayner Heuss : Ce téméreux mercenaire sera un allié providentiel lors des combats.
Alek Maurmann : Ce prêcheur du culte du Vrai dieu sera un guide pour le groupe et un très bon soigneur.
Kralker „L'Ogre" : Ce mutant sera imposé sa montagne de muscles face aux granbretons.

Les Personnages-Non-Joueurs
Hulf-Le-Nain : Chef des rebelles Munichois (voir page 28 de l'Atlas Germanique).
Lord Piter Urnas : Jeune Noble appartenant à l'ordre du Renard. Nommé ambassadeur du Bayern grâce à ses ronds de jambes (voir page 27 de l'Atlas Germanique).
La meute Grizzly : Ces dix masques du Grizzly sont des commandos spécialement entraînés pour la traque des résistants et des rebelles.

Acte 1 : L'embuscade
Dans un premier temps, les personnages seront convoquer par Hulf-le-Nain dans son repaire principal. En effet, ils tiendront une sorte de conseil de guerre afin de mettre au point une embuscade. Le lieu privilégié pour ce guet-apens est une route reliant München à Salzb qui longe une partie de forêt. De plus, il leur indiquera la nature de ce convoi et ce qu'il souhaite en obtenir. Il leur demandera donc principalement de capturer vivant l'ambassadeur ; ensuite dans la mesure du possible et suivant la tournure des choses, d'éliminer les masques de bête, épargner les serviteurs et bien sûr…récupérer l'ensemble des biens de valeurs (armes, armures, chevaux, etc.…).

Une fois, le plan mis en place, ils pourront passer. Pour cela, ils ont une journée entière pour se rendre sur les lieux et effectuer les préparatifs.
S'ils le demandent, Hulf pourra leur fournir un soutien (soit 1d6+2 hommes).

Lorsque vous déciderez le moment venu, vous pourrez annoncer l’approche de la caravane.

Lord Urnas sera accompagné d’une suite restreinte* deux serviteurs et une dame de compagnie. Par contre, sa caravane sera escortée par dix tigres repartis de la façon suivante :

- 4 masques à cheval ouvrent la route.
- 1 cocher.
- 2 masques à l’arrière du carrosse.
- 3 masques à cheval ferment la marche.

* Il est tout a fait envisageable de lui mettre une suite plus conséquente due à son rang d’Ambassadeur. Cela mettra en avant les moyens financiers de l’Empire. Dans ce cas, vous pourrez rendre le combat plus épique en opposant une cinquantaine de Granbretons à quatre-vingt voire cent rebelles.

Pour commencer, les personnages opteront certainement pour un point plus élevé (les arbres de la forêt ou une falaise proche de la route) afin de tendre leur embuscade. Ce choix leurs permettra d’utiliser leurs armes de jet avant de se ruer au contact.

Les masques de Tigre agiront de la façon suivante à cette attaque. Dans un premier temps, ils se mettront à couvert derrière le carrosse. Cette tactique leur permettra de mettre en chauffe leurs lances-feu (soit 2 minutes). Si, les joueurs n’arrivent pas au contact avant ce laps de temps. Les Granbretons feront des tirs de barrage afin de permettre à quatre des leurs de contourner leurs adversaires.

Vous pouvez utiliser les règles optionnelles qui suivent afin de simuler au mieux les actions entreprises :

- Boucliers et projectiles (p 100)
- Embuscades (p 104)
- Positon fortifée (p 106)
- Position surélevée (p106)
- Surprise réciproque (p 109)

Ce combat doit se terminer par la victoire des personnages mais n’oubliez pas que les Granbretons sont hommes d’armes aguerris.

Au cas, ou cette embuscade tournerait vraiment mal pour les joueurs… Faîtes leurs comprendre qu’il vaut mieux prendre la fuite !!! Et si le message n’est pas assez clair, un ornithoptère peut faire son apparition afin de les convaincre définitivement.

Acte 2 : La riposte

Quoi qu’il en soit, les Granbretons en poste à München, décideront d’envoyer un commando Grizzly à la recherche des coupables.
Quelques jours après, alors que les PJ seront mis à contribution pour ravitailler et renseigner le réseau résistant sur les derniers événements.

Cette partie peut être jouée de deux façons différentes selon l’état des personnages :

- S’ils se sont sortis du premier combat sans grandes blessures. Vous pouvez les opposer au commando grizzly :
La meute patrouillera la forêt et repérera immanquablement les allées et venues des personnages. Elle les prendra en chasse.

Demandez des jets d’écouter ou de chercher en opposition aux jets de déplacements silencieux et de se cacher des Grizzlys afin de voir si leur présence est détectée. Cette situation permettra de faire monter la tension à table en leur indiquant qu’ils se sentent observés, suivis…

Les masques de bête agiront lorsque les PJ arriveront sur un point de ralliement. Lors de ce combat, les personnages ne doivent pas réussir à prendre le dessus car de là dépend la suite du scénario. Les Grizzly ont pour consignes de faire des prisonniers.

La fuite sera leur seule issue et s’ils ont besoin d’un coup de main ou si la situation tourne vraiment au carnage, vous pouvez faire intervenir une unité Araignée. Ces dernières ne viendront pas épauler leurs homologues mais les court-circuiter, car elles voient d’un sale œil l’arrivée de l’ordre du grizzly d’autant qu’ils jouent sur le même terrain.

- En revanche, s'ils ont soufferts, faîtes les arriver après l'intervention des Grizzly afin qu'ils découvrent 2 à 3 masques responsables de cette tuerie en train de piller, violer le reste des survivants ou même des morts…

Au final, ils pourront renseigner Hulf sur cet événement et au décompte des résistants perdus, ils remarqueront la disparition de trois des leurs.

Acte 3 : La délivrance

Lors de cette troisième partie, les personnages apprendront que les captifs ont été emmenés dans une prison de München.

Encore une fois, Hulf fera appel à leurs services pour cette délicate mission. Il ne leur restera plus qu'à trouver un moyen pour pénétrer dans la cité.
Il faut aussi leur rappeler que le temps est contre eux et que la moindre minute perdue peut être synonyme d'aveux obtenus.

Plusieurs façons s'offrent à eux :

Ils penseront peut être à utiliser les armures récupérées lors de l'embuscade pour se déguiser. Ce subterfuge devrait relativement bien fonctionner … à condition que chaque personnage trouve une armure à sa taille. Dans le cas contraire, il sera envisageable et crédible que cette unité ramène un prisonnier car il y a peu de chance que l'Ogre trouve une armure correspondant à sa stature. S'ils opèrent de cette façon, ils devront être prudents car ils pourraient être très vite démasqués surtout s'ils tombent sur d'autres Tigres. Ils vont avoir un gros problème pour parler leur idiome !!!

Ils peuvent aussi se présenter aux portes de la cité comme de simples voyageurs. Par contre, les risques et évènements encourus seront plus nombreux. Dans un premier temps, ils devront s'acquitter des taxes de passage et permis de port d'armes (ou éventuellement les déposer en consigne). De ce point, une fouine sera certainement affectée à leur surveillance. A eux de l repérer et de la supprimer avant qu'elle ne donne l'alerte lors de leur méfait.
De plus, il n'est pas impossible qu'ils tombent sur une patrouille de miliciens zélés. Ces derniers abuseront de leurs pouvoirs et leurs feront une fouille dans les règles de l'art.
Il est aussi envisageable qu'ils rencontrent certains des masques du grizzly de l'acte 2 en fonction de son déroulement.

La dernière possibilité est qu'ils s'introduisent incognito, de nuit, en escaladant les murs des remparts, en passant par les anciens réseaux d'égouts datant du tragique millénaire. Ce plan comme celui du déguisement en Granbretons a l'avantage de laisser leurs armes de prédilection aux personnages. Par contre, ils devront faire face au couvre-feu et aux nombreuses patrouilles de la milice locale.

<u>München :</u> Cette cité est la capitale du duché de Münchenia. Elle compte 27 000 habitants. Pour faire simple, on considérera que München se décompose en trois partie : la ville basse (paysanne), la ville haute (bourgeoisie et noblesse) et le palais (un énorme château de l'ancienne époque que les dirigeants actuels occupent). C'est dans un donjon de cette partie que les rebelles seront retenus.

La solution

En fonction de la méthode utilisée pour s'introduire dans la prison, ils devront faire face à plusieurs obstacles avant de pouvoir libérer leurs compagnons.

<u>La prison :</u> Elle est dans un donjon situé à proximité d'un rempart. Un escalier en colimaçon descendant (une trentaine de marche) conduit dans un poste de garde. Deux masques de cochon y sont en permanence. Ils s'occupent de façon différentes, (discutent, jouent aux dés, cognent un prisonnier, s'amusent avec une prisonnière…).
Le troisième voyage entre la vingtaine de cellules (pouvant contenir trois détenus) et la salle de torture improvisée où se trouve le masque de crâne et un rebelle.
Dans les cellules, il y a une vingtaine de captifs dont deux des rebelles. Il sera aisé de les libérer.

Le bourreau est en compagnie du dernier rebelle…il est dans un très sale état (ses mains et ses pieds ont étaient sectionnés bouts par bouts, d'énormes seringues sont plantées dans son abdomen…). Il sera donc impossible aux joueurs de l'emmener. Il s'imposera à eux d'abréger ses souffrances. Essayer de le secourir équivaudrait à la perte du groupe.

Les Geôliers sont relevés de leur poste toutes les trois heures.

S'ils sont déguisés en Granbretons et qu'ils ramènent un prisonnier, l'accès aux geôles sera facilité. Par contre, l'extraction des prisonniers ne passera pas inaperçue, si les PJ n'ont pas la précaution de neutraliser les 3 masques de cochon et le masque du crâne.

Pour les deux autres options, la discrétion est de mise.

Epilogue
En cas de libération des détenus, le groupe devra fuir devant des poursuivants acharnés. Toutes les troupes seront en alerte, des ornithoptères feront du rase-mottes, etc. … La dernière action des personnages sera de rallier en catastrophe les Alpes afin de prévenir leurs compatriotes.

En cas d'échec, ils seront déportés à Londra, où, ils subiront d'innombrables séances de torture par un masque de Crâne très expérimenté. Une fois leurs aveux obtenus, certains serviront d'esclaves, de gymnastes sexuels, d'autres subiront d'affreuses mutations pour devenir gladiateurs dans les arènes, ou encore ils seront pressés telle une orange et leur sang servira de colorants pour la thames.

======= Les PNJ's =======

Les hommes d'Hulf :

FOR 12 **CON** 12 **TAI** 12 **INT** 13 **POU** 12 **DEX** 13 **APP** 12

Points de Vie : 12

Armure : 1D6-1 (Cuir souple)

Modificateur aux Dégâts : Aucun

Armes : Arc de Chasse 60 %, dégâts 1D6+1, portée 80 m ; Dague 40 %, dégâts 1D4+2, PdS 15 ; Epée Large 45 %, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20.

Compétences : Amorcer Piège 65 %, Chercher 30 %, Déplacement silencieux 50 %, Esquive 50 %, Commun 65 %, Monde Naturel 50 %, Se cacher 50 %.

Les Masques du Tigre :

FOR 15 **CON** 17 **TAI** 16 **INT** 12 **POU** 11 **DEX** 14 **APP** 10

Points de Vie : 17

Armure : 1D10+2 (Plaques Granbretonne)

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Epée Large 75 %, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; Griffes de combat 50 %, dégâts 1D3+1+MD, PdS 6 ; Lance longue 68 %, dégâts 1D.0+1+MD, PdS 15, Lance-Feu 50 %, dégâts 5D6, Portée 50 m.

Compétences : Bagarre 70 %, Chercher 63 %, Déplacement silencieux 48 %, Equitation 50 %, Esquive 50 %, Commun 60 %, Granbreton 60 %, Idiome Tigre 70 %, Pister 60 %, Se cacher 60 %.

==== L'ordre du Grizzly ====

Mort aux rebelles.

Type : infanterie légère (montagnes et forêts denses, traque et élimination des rebelles) ; **Genre** : masculin ; **Taille** : faible ; **Qualité** : exceptionnelle ; **Influence** : nulle ; **Réputation** : quelconque.

C'est juste avant le début des conquêtes que cet ordre voit le jour dans les souterrains de la Sororité. En effet, ce

corps de commando fut créé dans le but de contrer les actions de groupes de rebelles en repérant et détruisant leurs positions. C'est tout naturellement que les terrains de jeu favoris de cet ordre d'élite sont situés dans les zones montagneuses et les forêts denses. L'ordre du Grizzly est minuscule à l'échelle de la machine de guerre Granbretonne. Il constitué de vingt meutes regroupant chacune un effectif de dix animaux.

Les Grizzlys entretiennent d'excellents rapports avec l'ordre du Tigre avec lequel ils collaborent régulièrement. De part leur fonction de troupe de garnison, les Tigres ont bien souvent accès à des informations sur les groupes de rebelles des régions environnantes. Les débuts prometteurs de l'ordre du Grizzly ont attiré l'attention de l'ordre de l'Araignée. Ce dernier voit en effet d'un fort mauvais œil l'arrivée de ce nouvel ordre qui empiète sur ses propres plates-bandes : la chasse aux rebelles.

Malgré tous les efforts mis en œuvre par l'ordre du Grizzly pour éradiquer les rebelles, le Roi-Empereur Huon n'aura jamais une totale confiance en lui. Il le fera ainsi constamment surveiller par des Renards ou des Mantes afin de vérifier que les « chasseurs de rebelles » ne s'associent pas avec l'ennemi. Cette méfiance n'est certainement pas sans rapport avec la trahison de l'ordre de l'Ours…

Lors de la révolte du Baron Méladius, et malgré cette méfiance affichée de Huon, les meutes de Grizzlys sauront rester fidèles au Roi-Empereur. Elles se regrouperont afin d'organiser des embuscades contre les troupes s'opposant à Huon.

Professions : Chasseur (55), Masque de bête (35), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège, Bagarre ou Lutte, Déplacement Silencieux, Grimper, Pister.

Caractéristiques : FOR + 1, CON + 1, TAI +1, INT.

Armes : Griffes de Combat, Masse Légère, Masse Lourde.

Traits Courants : bourru, déterminé.

Grand Connétable : Sir Brayann Cardhers. Ancien commandeur du Tigre, il a saisi l'opportunité de devenir grand connétable. C'est l'exemple type de promotion impériale « au mérite ». Cardhers n'a en effet rien d'un intrigant de la cour de Londra. Tout au contraire, il a su se distinguer sur le terrain, notamment en Eyre, comme un redoutable meneur d'homme et un expert en chasse aux rebelles.

Les Masques de Grizzly

Le Chef de Meute

Le Chef de Meute

Comme son nouveau grand connétable, ce vétéran provient de l'ordre du Tigre et a été propulsé au poste d'officier chez les Grizzly. Il n'a pas hésité une seule seconde.

FOR 15 **CON** 15 **TAI** 16 **INT** 14 **POU** 13 **DEX** 15 **APP** 13

Points de Vie : 16

Armure : 1D10+2 (Plaques granbretonnes)

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Epée Large 80 %, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; Griffes de combat 67 %, Dégâts 1D3+1+MD, PdS 6 ; Bouclier Entier 50 %, Dégâts 1D4+Repousser, PdS 22.

Compétences : Art (Stratégie et Tactique Militaires) 40 %, Bagarre 80 %, Chercher 60 %, Déplacement silencieux 60 %, Equitation 60 %, Esquive 60 %, Grimper 60 %, Commun 70 %, Idiome Grizzly 35 %, Idiome Tigre 70 %, Pister 60 %, Se cacher 60 %.

La Meute

Elle se compose de cinq chasseurs et de quatre masques de bête. Ces neuf là sont entièrement dévoués à leur chef et ont une discipline de fer. Leurs plaques

sont recouvertes de fourrures ce qui intensifie encore leur côté bestial.

Les chasseurs.

	1	**2**	**3**	**4**	**5**
FOR	13	14	15	14	13
CON	13	15	12	15	16
TAI	13	14	13	15	13
INT	13	11	12	10	11
POU	12	13	12	10	11
DEX	13	13	12	14	12
APP	12	09	13	11	10
PV	13	15	13	15	15
MD	0	+1d4	+1d4	+1d4	+1d4

Les Masques de bête.

	1	**2**	**3**	**4**
FOR	17	15	18	15
CON	14	16	13	14
TAI	14	15	14	16
INT	10	11	12	13
POU	09	12	11	10
DEX	13	14	12	15
APP	12	09	10	11
PV	14	16	14	15
MD	+1d4	+1d4	+1d6	+1d4

Armure : 1D10+2 (Plaques granbretonnes)

Armes : Griffes de combat 47 %, Dégâts 1D3+1+MD, PdS 6 ; Masse légère 60 %, Dégâts 1D6+2+MD, PdS 20 ; Masse lourde 75 %, Dégâts 1D8+2+MD, PdS 20.

Compétences : Amorcer piège 40 %, Bagarre 70 %, Déplacement silencieux 60 %, Esquive 60 %, Grimper 60 %, Lancer 55 %, Commun 70 %, Idiome Grizzly 37 %, Lutte 60 %, Pister 60 %, Se cacher 60 %.

La Fouine :

FOR 09 **CON** 10 **TAI** 09 **INT** 15 **POU** 12 **DEX** 17 **APP** 12

Points de Vie : 10

Armure : Aucune

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : Dague 50 %, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; Gourdin de Voleur 60 %, dégâts 1D8+MD, Pds 10.

Compétences : Chercher 60 %, Crocheter 70 %, Déguisement 65 %, Déplacement silencieux 70 %, Ecouter 65 %, Esquive 50 %, Commun 75 %, Se Cacher 65 %.

Les Miliciens :

FOR 12 **CON** 12 **TAI** 13 **INT** 10 **POU** 10 **DEX** 12 **APP** 9

Points de Vie : 13.

Armure : 1D8+1 (Demi-Plaques heaume porté)

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Bouclier entier 40 %, dégâts repousser+1D4+MD, Pds 22 ; + Epée Large 45 %, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; Lance longue 40 %, dégâts 1D.0+1+MD, PdS 15.

Compétences : Chercher 35 %, Déplacement silencieux 40 %, Ecouter 35 %, Equitation 40 %, Esquive 35 %, Poser des Questions Embarrassantes 40 %, Commun 50 %, Sagacité 45 %.

Les Masques du Cochon :

FOR 15 **CON** 17 **TAI** 16 **INT** 12 **POU** 11 **DEX** 14 **APP** 10

Points de Vie : 17

Armure : 1D10+2 (Plaques Granbretonne)

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Haches d'armes 65 %, Dégâts 1D8+2+MD, PdS 15.

Compétences : Baratin 45 %, Chercher 67 %, Ecouter 48 %, Equitation 50 %, Esquive 50 %, Commun 60 %, Germain 24 %, Granbreton 60 %, Idiome Cochon 50 %, Sagacité 49 %.

Le Masque du Crâne :

FOR 10 **CON** 11 **TAI** 15 **INT** 15 **POU** 11 **DEX** 12 **APP** 10

Points de Vie : 13

Armure : Aucune

Modificateur aux Dégâts : Aucun

Armes : Dague 45 %, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Art (Torture) 70 %, Baratin 60 %, Esquive 36 %, Commun 80 %, Granbreton 75 %, Marchander 70 %, Médecine Rudimentaire 80 %, Sagacité 65 %.